ASCHE DES PHOENIX

Mitteilungsblatt des VFR e.V.



Pünktlich nach der Hexennacht haben wir es wieder geschafft, eine Asche aufs Papier zu bringen und wieder einmal... nein, ich möchte auf die überaus starke Beteiligung der Vereinsmitglieder eigentlich gar nicht eingehen.

Lieber möchte ich mich über das verbreiten, was wir auf den nächsten Seiten vor uns und was wir seit einigen Tagen hinter uns haben.

★

Für die Asche haben wir diesmal bekommen:

- schon traditionell: **Warwick Castle** von Daniel ab **Seite 3**. Die *Grogs von Warwick Castle* stammen von Klaus.
- eine **Nähanleitung** für die Bastler von Uwe ab **Seite 7**
- ein **Gedicht** von Alex auf **Seite 8**
- die Fortsetzung des **Vampire-Comics** von Mona und Sven ab **Seite 9**
- **Errata** zu Ars Magica-Werken von MaPhi **ab Seite 14**
- **Halurons Flüche** von Uwe ab **Seite 17**
- die Fortsetzung der **Mailboxliste** aus der letzten Nummer auf **Seite 19**
- Das Titelbild ist irgendwoher geklaut.

★

Ach ja... zu dem, was wir hinter uns haben: Der diesjährige Sox-Con ist gelaufen, im Resümee kann man ihn nur als vollständig gelungen bezeichnen: Die Atmosphäre im Saarbrücker Ratskeller war ausgezeichnet, insbesondere unter dem Motto "Dark Sox" betrachtet. Nachdem trotz des sehr kurzfristig anberaumten Termins über einhundert SpielerInnen gekommen sind und einen Riesenspaß hatten (wieso eigentlich, es sollte doch um Schrecken und Gewalt gehen?), haben wir für die Vereinskasse mindestens einen Erlös von DM 400,-- zu verbuchen.

Es bleibt zu hoffen, daß wir auch nächstes Jahr wieder Räume mit einem ähnlich guten Ambiente finden werden und wieder so guten Besucherzuspruch.

★

Aber - trotz des guten Erfolges beim Con: unsere Vereinskasse ist noch immer leer, weil noch etliche Schulden zu bezahlen waren. Daher: ZAHLT ENDLICH EURE BEITRÄGE!! Am besten per Einzugsverfahren.

★

Der Fernsehbericht in S3, über den wir in der letzten Asche geschrieben haben, wurde endlich ausgestrahlt. Die Darstellung von Rollenspiel war weitaus positiver, als wir das bisher in anderen Kanälen genießen konnten.

★

Denkt dran: Der Live-Sox im August kommt immer!

Uwe

Geschichtsunterricht bei Onkel Salomon (I)

Also, ihr mechtet tatsächlich wissen, wie das damals angefangen hot? Na, dann setzt eich mal, Kinderlech, und macht's eich gemitlich, denn das wird eine lenge Geschicht'.

Das ist jetzt iber tsen Johr' her, ich hot' grad meine Ausbildung fertig und war initiiert worden, da hob ich zum ersten Mal diese Crudelia geseh'n, dos ist eine bese Frau, sog ich eich, die hot mir ein paar bese Fragen gestellt und dann noch so ein paar Verdächtigingen losgelassen iber meinen Lehrmeister, do hob' ich erst viel später begriffen, was die domit eigentlich gemeint hot.

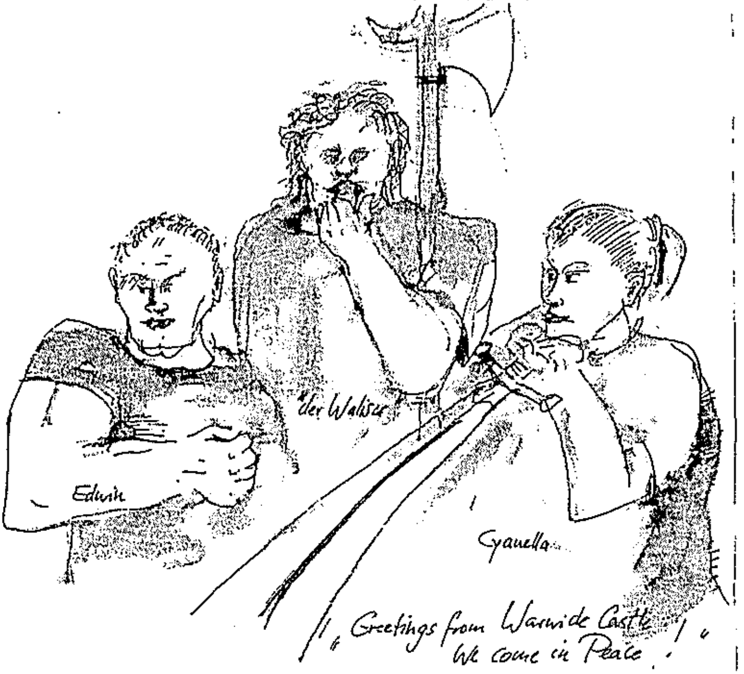
Aber ich wollt' eich erzählen, was damals, im Johr 1197 so alles passiert ist. Do war ein Ritter, ein Sir Grifford, ein schener, starker Mann mit einer glänzenden Ristung, jo und der war auf einem Turnier gewest. Dos ist ja so eine Sach, mit diesen Ritterturnieren, die hauen sich da gegenseitig und tun sich weh, das wär' nix fir mich, und so ein Panzer, ach der ist auch viel zu schwer, als daß ich mich dodrin noch bewegen kennt', nicht wahr?

Und auf diesem Turnier, do hot so ein anderer Ritter, ein Sir Robin, der kom, glaub' ich, irgendwie aus der Meschpoke von dem Grafen von Worcester oder so, der hot unser'n Sir Grifford einfach mitgenommen, natirlich hot sich der Sir Grifford nicht freiwillig mitnehmen lossen wollen, aber der ander' der wor wohl irgendwie stärker gewest, dos hat uns alles ein Knappe erzählt, der dabei gewest wor und ich mecht' sagn, dos is ein junger Bursch', von dem kann man nicht erwarten, doß der dos alles so genau mitbekommt. Der wor auch später noch der Knappe von dem Sir Grifford, bis die beiden dann gestorben sind, das kimmt halt leider vor, aber ich mecht meinen, sie hotten eine schene Zeit.

Also sind wir aufgebrochen, das war keine große Entscheidung, wir wellten hat unser'n Ritter befrei'n, ich denk' das kann uns niemand veribeln, der Iram Incendere aus dem Haus Flambeau, der sieht aus wie ein sehr beser Mensch, und er isses aber nich, fast nich. mecht' ich sagen, und eine Hexe aus dem Haus Ex Miscellanea, Kassandra hot die, glaub' ich geheißen, und dann war do noch so ein firchterlicher Gesell, aber wie firchterlich der wor, dos ham wir erst speter spitzgekriegt. Er hot sich einfach Jack genannt, und dobei wellen wir es bewendn lossen. Mit einer Handvoll Grogs sind wir dann losgezogn. Unterwegs ist nicht viel passiert, wir mußten uns halt ab und zu ein bißchen versteckn, weil die Menschen in den derfern, die megn holt unsere Ausstrahlung nich, bei mir ist das alles nich so ein großes problem, weil ich bin ein Jidele und die Gojm, die megn mich eh' nicht und desholb denkn sie nicht dadran, irgendeinen andern Grund dafir, das sie mich nicht megn zu suchen, aber der Iram Incendere aus dem Haus Flambeau, der hot's schwer gehobt, mecht' ich sogn, weil den hom sie ständig bes angeschaut, und wenn er dann seine Finger rausgeholt hat, weil der ißt

nämlich ständig kleine Kinderfinger und das hom die Menschen in den Derfern nich so gern, die denken nämlich immer sofort, dos seien welche von ihren Kindern, er kann ihnen ja schließlich nich einfach sogn, die hob ich mit Creo Corporem gemacht und eire Kinder sind noch alle ganz gesund, weil das dirfen die Menschen ja nicht wissen, das wir solche Dinge kennen, nich wahr? Und mit Creo Corporem kann man schene Dinge machen, es ist halt so in der hermetischen Theorie unseren ehrwirdigen Ordensgrinders Bonisagus, daß die ganze Heilerei iber Creo leift, nicht nur Creo Corporem bei Menschn, sondern auch Creo Animal bei den Tieren, denn der Bonisagus, was wirklich ein schlauer Mensch war, der hot sich also gedacht, daß das Heilen auch immer eine neie Erschaffung zum Beispiel von einem Stick Haut ist, was dann auf die Wunde draufkommt und desholb ist die Heilmagie eben Creo und nicht Muto, wie manche das vielleicht vermuten kennten.

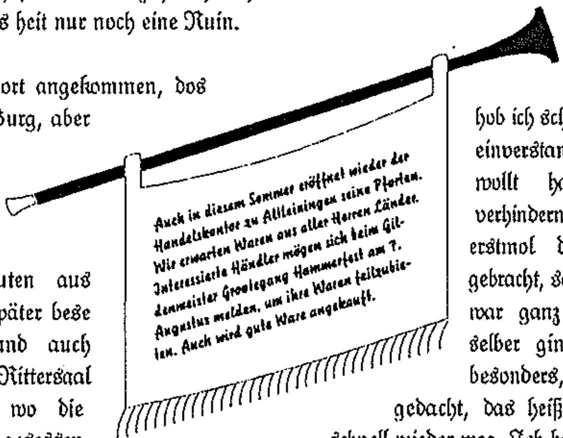
Aber ich denk', ich schweif' ein bißchen ab. Also der Iram der war ziemlich schnell ziemlich schlecht gelaunt, mecht' ich sogn, und deshalb hot er auch diese Ritter angezindet, die do an uns vorbeipreschen gewollt hobn, und dabei auch noch gerufen hobn "Macht Platz, sächsische Schweine!", Und der Iram, der sogt, er sei von altem sächsischen Adel und so ein Spruch, den hert er natirlich gar nicht gern, und da er die ganze Zeit iber schon schlecht gelaunt war, da hat er halt geschossen, und das ist den Rittern gar nicht gut bekommen, es war ein firchterliches Gemetzl, und wir sind dann auch ganz schnell weitergezogn, ich kann so etwas ja gar nicht sehen, aber was hätt' ich denn machen sollen,



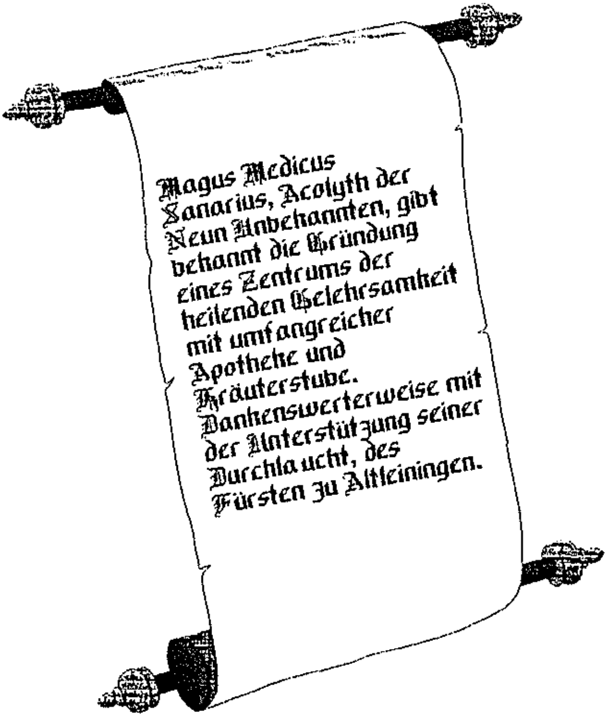
frag' ich eich, gegen so ein schießwitigen Flambeau?

Auf jeden Fall hob' ich mir gedacht, hoffentlich kommen wir schnell an diese Burg, denn jetzt hat sich der Iram ein bißchen abgeregt und ist nicht mehr so nerves, wenn wir mit dem Ritter verhandeln, und der wird uns vermutlich auch nicht ganz so freindlich behandeln, wie der Iram das gern hätt... es hott nicht solln sejn, aber das erzähl' ich eich gleich, die Burg is heit nur noch eine Ruin.

Wir sind also dort angekommen, dos war eine kleine Burg, aber sehr gut befestigt, dummerweise waren noch einige der Bauten aus Holz, dos wird später bese Folgen hobn, und auch gleich in den Rittersaal gefihrt worden, wo die ganze Meschpoke gesessen hat, dieser Sir Robin, wie a Magog hot der da auf seinem Stuhl gesessen und das Essen in sich hineingeschlungen, ich hob' immer gesogt, eßt langsam, Kinderlech, weil sonst bleibt's eich mal im Hals stecken und so was ähnliches ist dann auch passiert, weil der Ritter, der hot nämlich gesagt, wir kennten den Sir grifford wiederhobn, wenn wir ihm den Juden daließen, also mich eiern giten Onkel Salomon. Mit mir, meinte er, wirde er viel mehr Spaß hobn, als mit dem Ritter. Der gite Bruder Iram fing schon wieder an zu kochen, es dampft dann immer aus seinen Ohren und er kriegt dann so rote Augen und dann sollt' man vorsichtig sein, was man sagt, denn er ist halt aus dem Haus Flambeau, und die nehmen solche Dinge sehr leicht ibel und dann tun sie heifig Dinge, die ihnen nur dehaolb keiner ibelnehmen kann, weil danach keiner mehr da ist, der irgendetwas nehmen kann, geschweige denn ibel und der Iram, der hot schon wieder angefangn zu dampfn, do hob ich schnell gesagt, daß ich einverstanden bin, denn ich wollt halt ein Gemetzl verhindern und dann hob'n sie erstmol den Sir Grifford gebracht, seine schene Ristung war ganz verbeilt und ihm selber ging's auch nicht so besonders, hob' ich mir gedacht, das heißt, wir missen hier schnell wieder weg. Ich hob' halt gedacht, wir machen ein bißchen Trubel am Tor und ich mach' mich unsichtbar, damit ich rauskomm und stell stattdessen eine Illusion von mir hin, mit der sie dann ihre Späße treiben kennen, der tut das nicht weh und wir sind gesund und munter wieder weg. Aber dann kamen diese Wachtposten, und dann war es halt um sie geschehn, denn dieser Sir Robin, der hot doch sofort gewellt, daß ich ihn bediene und daß hob ich dann auch gemacht, ich hob ihm eine Schissel mit Schweinesilze iber den Kopf gestilpt, mit Rego Terram, der



unsichtbaren Schleider, und der arme, arme Ritter, der hot halt noch eine Hänchenkeile im Mund gehobt, weil er ebn zu schnell gegessen hot, und konnt halt nicht mehr richtig schlucken, auf jeden Fall ist er wohl erstickt und nebendran hob'n der Iram und die Kassandra den Rittersaal in eine Brandruine verwandelt und das ging ganz fix, sog ich eich, weil der Iram, der ist halt aus dem Haus Flambeau, und die ibn sowas wohl, auf jedn Fall macht er sowas wohl efter und die Kassandra, der ist ihm nicht viel nachgestandn, weil die konnt nämlich auch Creo Ignem und die Wachen wußten halt noch nicht, daß man sich dann in Deckung werfen sollt.



Ich bin auf jedn Fall mit dem Sir Grifford aus dem Hauptgebeide raus, weil ich so ein Gemetzl nich ertragen kann und außerdem ging's dem Sir grifforf nicht so gut und ich hob ihn in die Kutsche bringen wolln, und im Hof da hob' ich dann geseh'n, wie firchterlich dieser Jack wirklich ist, weil der hot nämlich die ganzen Wachen getetet mit seiner Axt und dazu gebrillt wie ein Magog und speter hat er sich dann noch in ein Wolf verwandelt und das war auch nicht so schen, weil er dann nämlich sich noch iber die Dienerschaft hergemacht hat. Und dann sind der Iram und die Kassandra runtergekommen und die Burg hot schon lichterloh in Flammen gestandn, und dann hot der Iram den Jack gefragt, ob da in dem Stall noch welche leben und der is in den Stall gelaufen und kam zurick und hot pletzlich blonde Haar im Maul gehobt, von einem jungen Mädchen und hot sich zurickverwandelt und gesagt: "Jetzt lebt do niemand mehr" und der Iram hot dann auch noch die Holzgebeide angezindet während ich noch draußen gewartet hob. Und dann sind die beiden anderen und die Grogs und dieser firchterliche Werwolf herausgekommen und

wir konnten endlich wieder heimgehen, und eins hob' ich ganz genau gewußt, ich wollt eigentlich nie wieder mit diesem Iram irgendwas unternehmen, weil der schießt mir immer zu schnell, mecht' ich sogn, und das ist nich so meine Art.

Doch leider hot es dann, als wir heimkamen, schon Aufruhr gegebn und es war ein Magier aus dem Haus Ex Miscellanea als Spion entlarvt worden. Dieser Kadrick, dos war ein Geistermeister und ein Intellego-Spezialist und der hat sich da irgendwelche Quartiere und Labore ausspioniert und das ist verboten, weil das steht nämlich im Codex des Hermes, den hat auch der Bonisagus entworfen, der hat das Haus Bonisagus gegrindet, dem auch mein Lehrmeister und ich angeheren, und das ist ein sehr schenes Haus, weil da lernt man nämlich ganz viel iber die Magie und wie man mit anderen Magiern umgeht, weil der Bonisagus, das war nicht nur ein großer Forscher, das war ein so schlauer Mensch, das er auch noch diesen Orden gegrindet hot und da mußte erschon gut mit den anderen Magiern umgehen kennen, weil manche von ihnen, die wollten das nicht so recht, weil sie glaubten, ihre Geheimnisse wirden dann anderen Magiern zigänglich werden und das war ihnen eben nicht so recht und deshalb steht also im Codex, daß man das nicht darf, in anderer Magier Quartiere und Labore einfach so reingehen oder mit Magie reingucken, das steht sogar extra drin, daß man das erst recht nicht darf, und das hatte dieser Kadrick ebn gemacht, und dann war er abgehauen. Und wir mußten ihn verfolgen, und da mußte ich wieder zusammen mit diesem Iram Incendere aus dem Haus Flambeau unterwegs sein. Aber was dabei geschah, daß erzähl' ich eich ein andermal, Kinderlech, denn ich werd' langsam mide.

Daniel

Die Denunziation des Monats

Folgende Artikel für die Asche sind versprochen, aber seitdem verschollen:

"DWS - Das System" von cappo
"DWS - Beastrider" von Keks
"Aus dem Leben eines Prinzen" von Klaus
Und sowohl einen Artikel als auch Bilder von Marin Vigneron

Überhaupt zu den beiden Erstgenannten: DWS ist doch unsere Eigenentwicklung. Warum liest man dazu nichts in der Asche und im Hobbit?

★

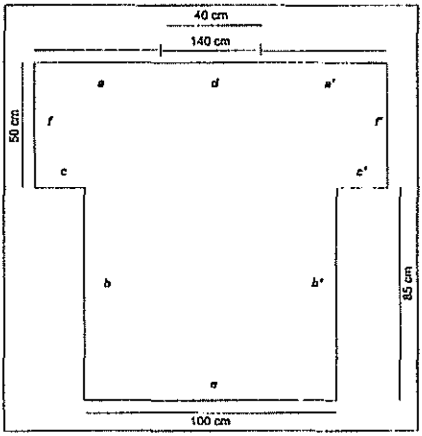
Die Liste der Mitglieder, die noch nicht gezahlt haben, lassen wir weg, sie würde den Heftrhmen sprengen.

Gewandungsbau im Schnellverfahren

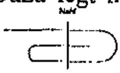
Hier sei ein Gewand beschrieben, das auch für LARP-Einsteiger und Nähmaschinen-Neulinge mit wenig Aufwand herzustellen ist. Die Robe ist in den hier angegebenen Maßen für eine Person von ca. 1,75 Größe bestimmt.

Benötigt wird folgendes Material:

- Zwei Stoffstücke von 160 cm Breite und 140 cm Länge, z.B. Leinenstoff
- farblich dazu passendes Nähgarn, evtl. ein weiteres Garn in Kontrastfarbe.
- eine scharfe, große Schere, Schneiderkreide, Stecknadeln, eine Nähmaschine



Zunächst werden die beiden Stoffstücke übereinander gelegt und am Rand mit Stecknadeln zusammengesteckt. Anschließend wird mit Schneiderkreide der Umriß der Robe auf die oberste Stofflage aufgezeichnet - alle Maße sind in der Abbildung eingetragen. Mit der Schere werden dann die beiden Stoffteile gleichzeitig ausgeschnitten. Am Rand läßt man dabei eine Zugabe von ca. 1-1,5 cm.

Die obere Schnittkante eines jeden Stücks wird nun von *a*, über *d* bis zu *a'* umgesäumt. Dazu legt man den Stoff wie folgt um:  und näht mit einem Gerad- oder leichten Zickzackstich.

Die beiden Stoffteile werden nun so aufeinandergelegt, daß die eben genähten Wülste außen liegen. Die Teile werden an *c*, *b*, *c'* und *b'* mit einem einfachen Stich zusammengenäht. *a* und *a'* werden mit einem Zierstich und ggf. einem kontrastfarbigen Garn zusammengenäht. Achtung: Der Halsdurchschlupf *d* muß dabei offen bleiben (übrigens: dessen Breite kann je nach Wunsch variiert werden, das eingezeichnete Maß ist sehr großzügig bemessen).

Die Ärmelöffnungen *f* und *f'*, und der untere Saum *e* werden nun wieder doppelt umgelegt und jeweils rundherum versäumt. Es sieht gut aus, wenn hierbei noch Zierbänder an den Säumen mit aufgenäht werden.

Fertig ist die Robe! Dazu wird ein Gürtel getragen, um den sackartigen Eindruck zu mildern und ein Umhang mit Kapuze.

Dieses Grundmuster kann man auf verschiedene Weise abändern:

- Kürzer und enger geschnitten wird ein Oberteil zu einer Hose daraus.
- Wer einen "Walle-Walle-Look" vorzieht, versieht die Robe mit Fledermausärmeln.
- Umgekehrt sind auch engere und längere Ärmel möglich.
- Statt dem einfachen Halsloch kann auch ein Ausschnitt mit Schnürung eingesetzt werden. Hierzu schneidet man das Vorderteil entsprechend aus, näht einen Besatz ein, der mit Nieten versetzt ist, durch den ein Schnürband gezogen wird.

Uwe

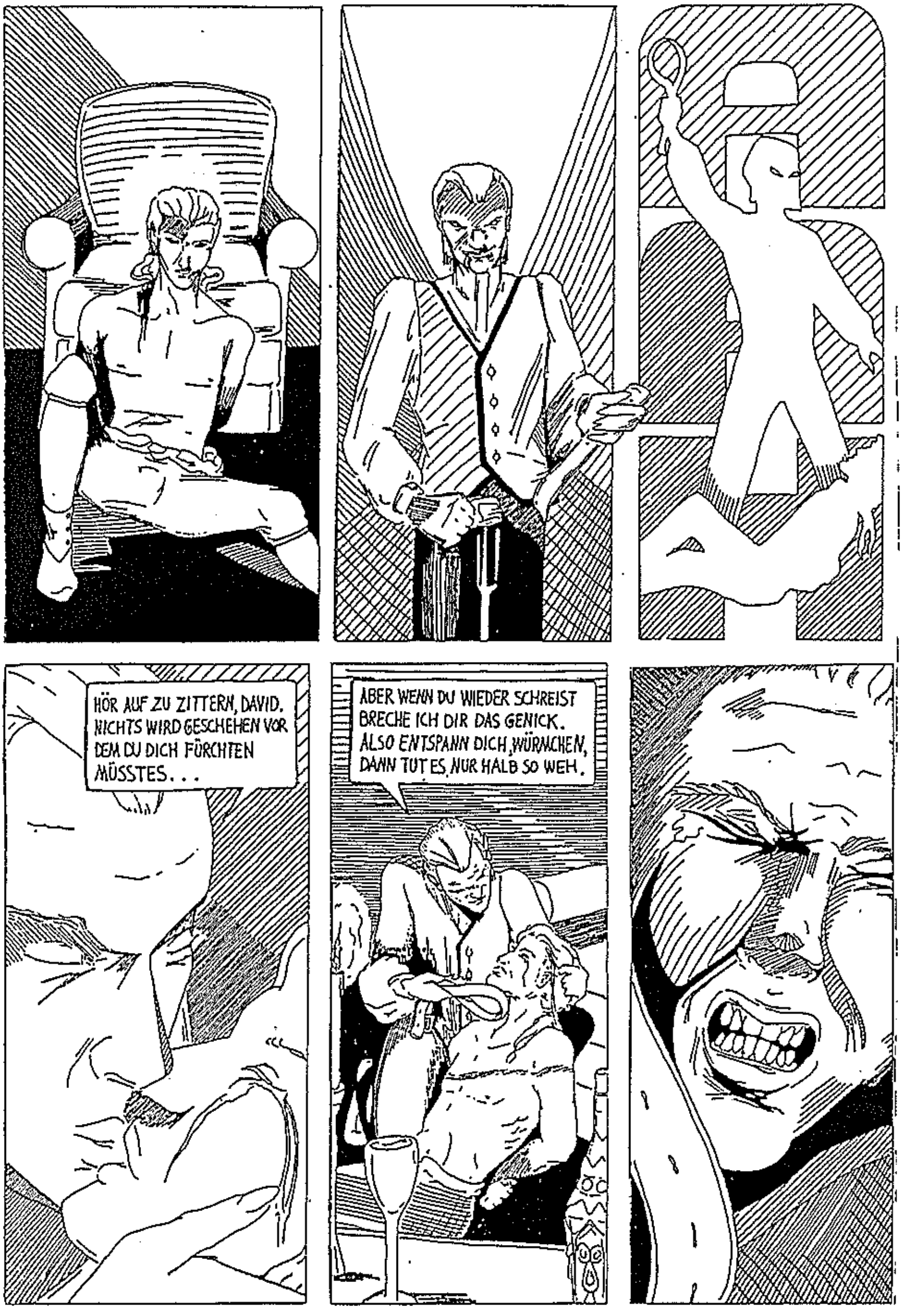
Legenden entstehen
indem Dinge geschehen
bei denen Träume vergehen.

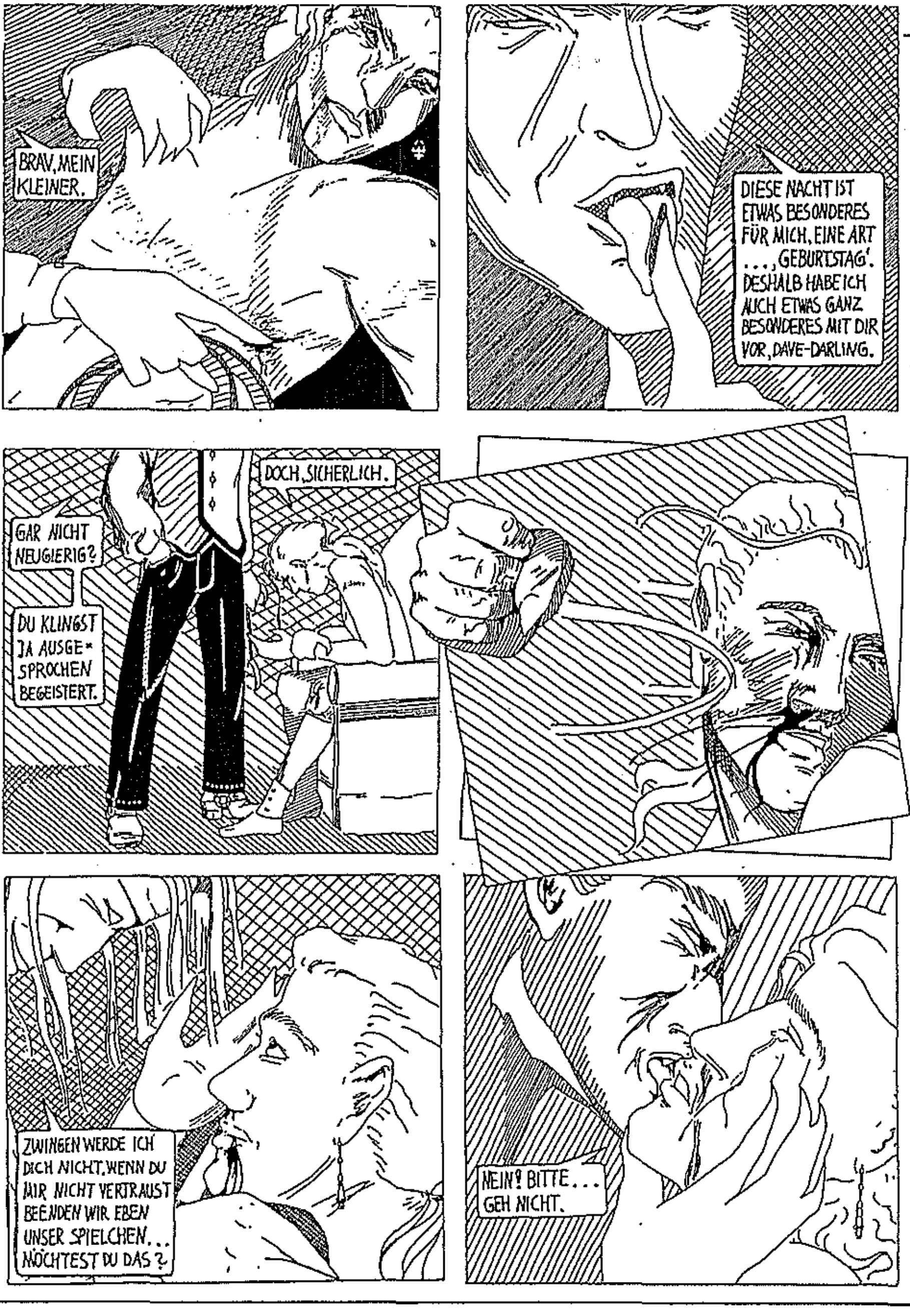
Geschichten werden zu Gedichten
worich sich die Reihen
der Helden lichten.

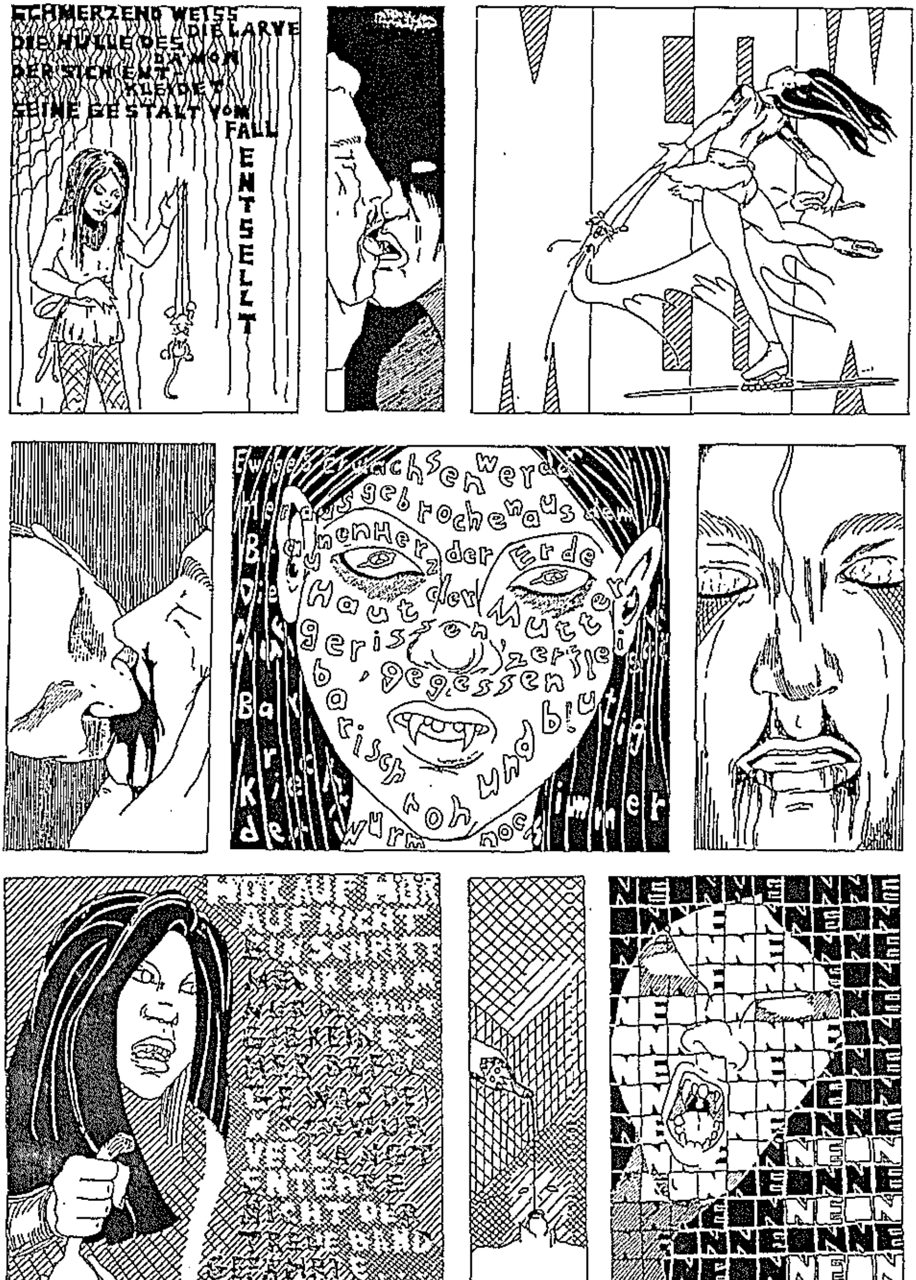
Sagen werden gesungen
bei denen so manches
Schiff wird verschlungen.

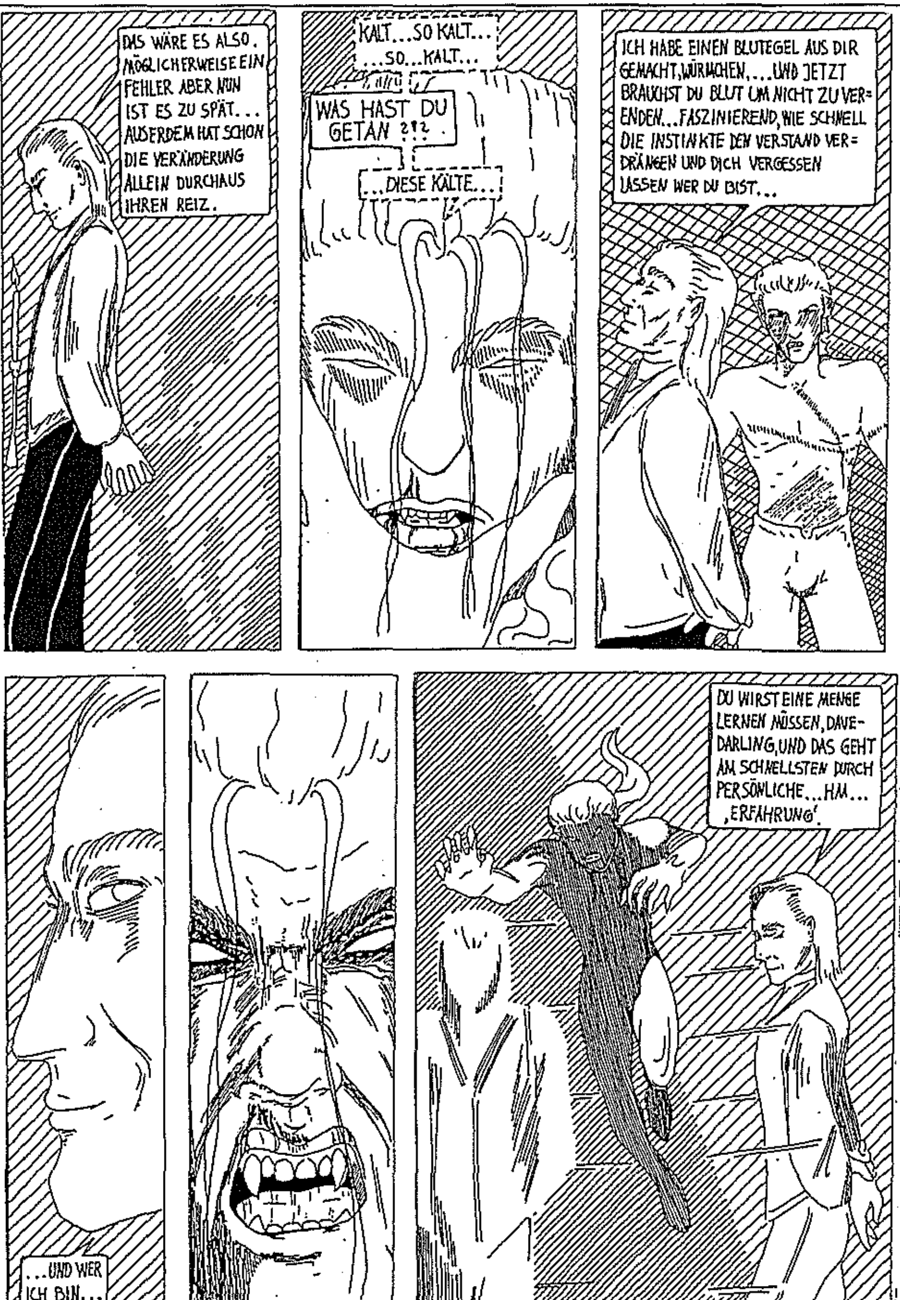
Dies alles passiert im Zeichen
der Zeit,
Doch alles was bleibt
ist das ewige Leid.

Alex


HÖR AUF ZU ZITTERN, DAVID. NICHTS WIRD GESCHEHEN VOR DEM DU DICH FÜRCHTEN MÜSSTES...
ABER WENN DU WIEDER SCHREIST BRECHE ICH DIR DAS GENICK. ALSO ENTSPANN DICH, WÜRMCHEN, DANN TUT ES NUR HALB SO WEH.


BRAV, MEIN KLEINER.
DIESE NACHT IST ETWAS BESONDERES FÜR MICH, EINE ART ..., GEBURTSTAG'. DESHALB HABE ICH AUCH ETWAS GANZ BESONDERES MIT DIR VOR, DAVE-DARLING.
GAR NICHT NEUGIERIG?
DOCH, SICHERLICH.
DU KLINGST JA AUSGE- SPROCHEN BEGEISTERT.
ZWINGEN WERDE ICH DICH NICHT. WENN DU MIR NICHT VERTRAUST BEENDEN WIR EBEN UNSER SPIELCHEN... MÖCHTEST DU DAS?
NEIN! BITTE... GEH NICHT.


SCHMERZEND WEISS
DIE LARVE
DIE HÜLLE DES
DER SICH ENT-
SEINE GESTALT VOM
FALL
ENTSTELLT
Ewiges Erwachsenwerden
Herausgebrochen aus dem
der Erde
Haut der Mutter
gerissen, zerfleischt
gegessen
roh und blutig
noch immer


DAS WÄRE ES ALSO. MÖGLICHERWEISE EIN FEHLER ABER NUN IST ES ZU SPÄT... AUSERDEM HAT SCHON DIE VERÄNDERUNG ALLEIN DURCHAUS IHREN REIZ.
KALT... SO KALT... ...SO...KALT...
WAS HAST DU GETAN ?!?
...DIESE KÄLTE...
ICH HABE EINEN BLUTEGEL AUS DIR GEMACHT, WÜRMCHEN, ...UND JETZT BRAUCHST DU BLUT UM NICHT ZU VER= ENDEN...FASZINIEREND, WIE SCHNELL DIE INSTINKTE DEN VERSTAND VER= DRÄNGEN UND DICH VERGESSEN LASSEN WER DU BIST...
...UND WER ICH BIN...
DU WIRST EINE MENGE LERNEN MÜSSEN, DAVE-DARLING, UND DAS GEHT AM SCHNELLSTEN DURCH PERSÖNLICHE...HM... ‚ERFAHRUNG'.

Houses of Hermes Errata

There have been some rumors that the Greater Alps Tribunal is no longer in existence. I think I can deny those - the only information about that found in HoH is in the location of the domi magnae of Criamon and Jerbiton, that should be in Greater Alps, but are stated as belonging to Rhine Tribunal.

However, this mistake is as old as OoH! So, I assume that there still is a Greater Alps Tribunal, with the Cave and Valnastium - it's only a very old typo still alive.I still do not know on which date the "Age of Aries" is placed. The correct age would be the age of Pisces. The age of Aries ended, not started, 139 BC.

Although it is mentioned for all Houses what one has to do to get entrance, and that an apprentice can choose another House than his master's one, the whole procedure of changing Houses is not explained enough. In OoH, p.61, it was explained a little better, but this paragraph didn't make it into HoH.I do not particulary like the format in which the spells of the Magi are presented. They are sorted according to level instead of Form, and the Technique and Form are not given.

p. 17: Form of the Avenging Beast is one of the most-criticized spells ever. It incorporates Endurance of the Berserkers (ReCo 15) and Gift of the Bear's Fortitude (MuCo 30), only better, and all those boni on Attack and Damage that would need a level 30-50 spell each, if allowed at all. For a mere level 20, this is too much! And, since it works on the Heart-Beast, why is there no Animal-Requisite?

p. 20: Cygna has not enough Twilight points. She has at least two, plus those from her Flaw, totaling around five. Her Casting Totals also are all miscalculated (except Circling Winds of Protection and The Gentle Beast), the Stamina is not in there. Fog of Confusion +20 (Im Req.) Talons of the Wind +21, Lungs of the Fish +21 (Au Req.). The Attack score with her self bow is +6, since it is calculated with Per, not with Dex.

p. 28: Martin has a dodge score of -6, not +2. Eyes of the Past +25, Change

An die eigene Nase gefaßt

Wenn wir hier schon Errata zu Werken anderer Autoren behandeln: Uns ist in der letzten Asche auch ein Lapsus passiert, und zwar im Artikel über Mailboxen. Der Zugang zur Pleasure Dome BBS lautet:

Username: vfr gast
Passwort: vfrgast

the Nature of Vis +19 (Rituals, and Metitation is not counted in), Eye of the Sage +23 (Im Req.), Tongue of Birds and Fish +21 (Au and Aq Req.), Whisper through the Black Gate +24 (Me Req.), Whispering Winds and Investigate Air +21 (theses spells are Auram, not Animal! Sorry that I forgot to give you the Casting Totals...). Wizard's Subtle Touch should be Mastered.

p. 33: The Cave of Twisting Shadows is in the Greater Alps Tribunal, not in the Rhine Tribunal.

p. 38: Conquer's Stamina is also missing in all Casting Totals. Talons of the Wind and Curse of the Desert +26 (the one is Au, not Aq, and vice versa). Enchantment of the Scrying Pool +22 (Meditation). Also, his Affinity is not added to the Totals and should be taken in seperately.

p. 46: Slow Spontaneaos Magic is too restricting for a mere 2 points of Flaws. A minute per magnitude would be a better time. Compare with the regular Flaw Slow Caster (-3).

p. 50: Agnes. Intuition of the Forest +11. It should be noted more clearly that she has her Affinity specialized on Ghosts (otherwise, all Ghost-C.T. are one point too high).
p. 60: Rulia. Aegis of the Heart + 16, Circular Ward ag. Demons +16, Snap of

Großmeister Nathan Dhulan Gaïda, Magicus Sanctum et Galad, Hofmagier seiner Durchlaucht, Giselher von der Felsenhöh, Fürst zu Altleiningen, sucht fähige Schüler der magischen Künste, die ihn bei der Fortführung seiner arkanen Forschungen unterstützen. Bewerber mögen sich pünktlich am siebenten August '95 in der Burg zu Altleiningen einfinden.

Awakening +22. Hand Attack +2, Dagger Parry +1, Shield 1st -1, Shield Attack +5 (+2 when Offhand). Also, her Encumbrance is not figured into her Casting Totals.

p. 69: The spell "Ashes to Ashes" should be "Dust to Dust".

p. 70: Andeas. Whispers through the Black Gate +20 (Me Req.).

p. 78: Enomil. Traceless Step +13, all other C.T.'s except Invokation of Weariness are one point too high.

p. 88: Retoni. Awaken the Mirror's Self +23, Mask of the Beast +16, Emotion of Reversed Intentions +20, Faerie's Touch +23, Feast of Delights +18, Perceive Magical Scent +11, Shroud Magic +14, Waiting Spell +11, Weakling's Revenge +18, Wizard's Sidestep +12, Breath of Invigoration +20, Notes of Delightful Sound +15, Gaze of 1000 Pinces +15

p. 92: Why has the term "Hopolite" been removed ?

p. 96: Noone may challenge someone to certamen twice without beeing challenged in between. This does mean, I can call my local Archmage names, he knocks me unconsciouss once, and after that, I can do as I please, as long as I do not call him the same names again? That's just silly!. It should say, perhaps, "over the same topic", or such.

p. 99: Crinos. Dodge Score -1, all C.T. except Eye of the Sage are one point too low (Stamina...). Eye of the Sage is two points too low. Veil of Invisibility +19 (Co Req.)

p.107: Tressa. Wizard's Sidestep + 16, Disguise of the Transformed Image +15 (both have a Corpus Requisite). Hand Parry +1 due to size.

p.116: Opacus. Veil of Invisibility +18 (Co Req.), Image form the Wizard Torn +15 (Co Req.), Memory of Distant Dream +15 (Cr Def.), Call to Slumber +15 (Co Req.), Tha Captive Voice +22 (Re, not Pe), Disguise of the Transformed Image +15 (Co Req.), Invisibility of the Standing Wizard +18 (Co Req.), Panic of the Trembling Heart +15 (Cr Def.), Rising Ire +15 (Cr Def.), Aura of Ennobled Presence +15 (Co Req.), Eyes of the Cat +14 (An Req.), Lamp without Flame +10 (Cr Def.), Palm of Flame +10 (Cr Def.), Words of Unbroken Silence +15 (Cr Def.).

p.128: Malacis. Her Meditation is specialized in Ritual Magic, hence the high Casting Totals of her rituals.

p.145: The traditional titles "Year of Frustration", "Year of Wonder" and "Years of Toil" for the stations during apprenticeship have been removed, and I have to say that I miss them.

p.150: The sidebar belongs on page 149.

MaPhi (Marc Messner)

Aus Halurons Schatzkammer der Flüche

Die folgenden magisch-verfluchten Gegenstände sind für ein Spielsystem von T$R gedacht, für welches man aus Gründen des Copyleft allerdings nichts mehr veröffentlichen darf. Die Gegenstände lassen sich aber wohl auch in anderen Fantasy-Systemen verwenden. Auf die Spielmechanismen wie Beheben von Flüchen, Rettungswürfe etc. wurde verzichtet - hier kann jede(r) SpielleiterIn nach Gutdünken handeln.

Dies ist ein Auszug aus dem Katalog von Halurons magischem Museum. Haluron - ein weniger bekannter Magier und Abenteurer aus der freien Stadt Grauadler - möchte seine gesammelten Schätze einem breiten Publikum zugänglich machen, nun, nachdem er sich zur Ruhe gesetzt hat.

Die Mitglieder der Diebesgilde seien gewarnt: das Museum ist bestens gegen ungebetene Eindringlinge geschützt. Dies gilt insbesondere für die Schatzkammer der Flüche, nicht zuletzt zum Schutz des Publikums.

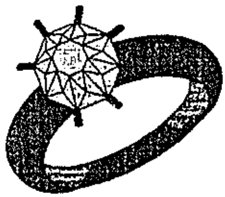
Folgende Pretiosen werden zur Zeit in diesem Raum ausgestellt:

Unsichtbarkeitsring für Diebe

Auf den ersten Blick ein rot-goldener Fingerring mit fein-ziseliertem Muster auf der Außenseite. Eine magische Überprüfung seiner Eigenschaften zeigt, daß es sich um einen Unsichtbarkeitsring handelt, der nur von Dieben zu tragen ist.

Sollte sich ein solcher Dieb jedoch einfallen lassen, einen hinterhältigen Angriff zu planen, so wird sich der Ring voller Heimtücke in diese Aktion einmischen und mit lauten, anfeuernden Rufen wie "Jawohl! Hau ihn! Mach ihn fertig!" eine geräuschlose Annäherung unmöglich machen.

Der egoistische Unsichtbarkeitsring



Unsichtbarkeitsringe scheinen ein beliebtes Ziel der verfluchenden Magie zu sein, wie dieses Beispiel zeigt. Ein wunderschöner Silberring mit einem prächtig geschliffenen Amethyst wird auf Befehl in der Tat unsichtbar - leider nur der Ring und sonst nichts.

Schriftrolle des heißen Essens

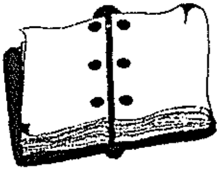
Eine magische Schriftrolle aus stark vergilbtem Pergament, auf der nur der Satz "Das gantze Sein ist flammend' Leid!" geschrieben steht. Sobald nun

jemand diese Rolle liest, geschieht zunächst einmal... nichts!

Beim Befriedigen körperlicher Bedürfnisse jedoch, die nun mal die Essenz des Daseins darstellen, wird die Betroffene jedoch von starken, brennenden Schmerzen befallen. Sei es nun, daß ihr Essen viel zu heiß sei oder ebenso der Inhalt Ihrer Blase, ihr *gantzes Sein* wird von *flammendem Leid* nahezu verzehrt.

Mit magischen Mitteln ist dieser Fluch natürlich leicht zu beheben.

Handbuch der Depressionen



Vom gleichen Autor wie die vorgenannte Rolle stammt wohl ein Buch, das den Titel "Worin sich zeigt, daß das Leben eine einzige Qual ist" trägt. Ein auf den ersten Blick interessanter Stoff, der fesselt und lehrreich zu lesen ist. Mehr und mehr verfällt der Leser jedoch in tiefe Depressionen, aus denen er sich schließlich aus eigener Kraft nicht mehr befreien kann.

Giftzahn der Fäulnis

Eine aus Gold gefertigte Haube, die über den Eckzahn gestülpt werden kann und dort festwächst. Der Zahn erlaubt es seiner BesitzerIn, einmal am Tag eine Giftwolke auszustoßen, ähnlich der Odemwaffe einiger Drachen, ohne selbst davon Schaden zu nehmen.

Dieser Gegenstand hätte in dieser Abteilung des Museums nichts zu suchen, hätte er nicht eine kleine Eigenheit: die restlichen Zähne werden binnen kurzer Zeit von der schwarzen Fäule befallen, sodaß die Trägerin ständig von Schmerz geplagt wird. Dieser Vorgang läßt sich stoppen, indem der Giftzahn entfernt wird. Selbstredend läßt sich dies nur vornehmen, wenn der auf ihm lastende Fluch vorher magisch gebrochen wird und anschließend mit brutalen mechanischen Mitteln nachgeholfen wird.

Aratols Überraschung

Diese einstmals prächtig verzierte Vollrüstung ist leider nur noch als Replik zu besichtigen. Ihren Namen erhielt sie von dem edlen Ritter, der sie voller Stolz getragen hat. Bedauerlicherweise löste sich die als magischer Schutz erworbene Rüstung in einen Haufen Rost auf, als sie das erste Mal im ernsten Kampf von einem gegnerischen Schwert getroffen wurde.

wird fortgesetzt

Uwe
(with a little help from my friends)

COMPUTER IM ROLLENSPIEL

Nachdem wir in der letzten Asche nur einen Auszug drucken konnten, hier nun die Rollenspielmailboxliste mit Fido- und VNet-Adressen:

Asgard, Patrick Scholz, 02241-403110, 2:2453/400, 46:9496/102

Aurora, Jan Haase, 069-5603689, 2:244/1146, 46:9492/317

Black Planet, Michael Taube, 0203-441285, 2:2448/2004, 46:9496/301

CCF, Marco Mensen, 04921-34941, 2:2426/1032, 46:9499/10

Dark Star, Helge Ramdohr, 06106-79819, 2:244/1456, 46:9492/304

Detour, Guido Muehlwitz, 02203-28501, 2:2450/280, 46:9496/109

Digital Grace, Nils Jeppe, 040-6007661, 2:240/5430, 46:9494/107

Dragon's Lance, Sven-Oliver Mey, 06155-76163, 2:244/3164, 46:9492/411

Fantasy BBS, Michael Fahrmair, 089/6883028, 2:2480/806, 46:9490/216

Flysoft BBS, Thomas Kromik, 02224-10099, 2:2453/700, 46:9496/108

Game Master, Michael Bauer, 06131-574572, 2:2455/180, 46:9492/306

Kaiserpfalz, Roland Lichti, 07249-952003, 2:2476/113, 46:9611/701

Larkov BBS, Michael Bock, 040-582740, 2:240/5335, 46:9494/1

Magic Byte, Peter Schweickard, 06021-470073, 2:244/6305, 46:9492/213

Minas Tirith, Andreas Zimmer, 040-7522408, 2:240/5412, 46:9494/103

MM's Spielebox, Matthias Meyser, 05323-940110, 2:2437/100, 46:9611/110

Ono-Sendai, Uwe Rueckl, 0911-729896, 2:2490/1135, 46:9491/114

Pleasure Dome BBS, Frank Braun, 06897-766138, 2:245/6814

RPG Bastor, Patric Hag, 030-3228681, 2:2410/2170, 46:9497/10, 21:30 - 1:00!!

Shoggoth, Marco Keuthen, 06703-4685, 2:2455/420, 46:9492/311

Southern Cologne, Andreas Schlagner, 02203-591615, 2:2450/115, 46:9496/101

Stargate, Joerg Kaiser, 04638-7291, 46:9611/141

Timewarp BBS, Nils Wloka, 0231-4270411, 2:2444/4510, 46:9495/110

Wizard's Keep, Joerg Fuchs, 0911-4801624, 2:2490/2555, 46:9491/113

Wombaz, Alex Woick, 06104-67335, 2:244/1351, 46:9492/205


CyberFron 12
6. Mai 2095
nur für Cyberpunk-Systeme (Cyberpunk, Shadowrun, SLA Industries, GURPS Cyberpunk, Cyberspace, Underground etc.). Wir geben uns große Mühe mit der Location und dem Ambiente – bitte *kleidet* Euch entsprechend, auch für das Cyberpunk-Live-Rollenspiel!
Café ExZess, Leipziger Str. 95, Ffm-Bockenheim; 12 Uhr bis open end, 5 Mack
Cyberpunk-Klamotten sind sehr erwünscht, aber bitte keine *realen* Waffen. Anmeldungen von SpielleiterInnen bitte mit Angabe von System, Uhrzeit, Dauer, Titel des Szenarios, Anzahl der MitspielerInnen und Bemerkungen an:
"252" e.V., c/o Martin Kliehm, In der Römerstadt 164, 60439 Frankfurt, tel. 069-574579
Artwork © 1994 by Nightfall Games/WotD used with permission